

ESWAT

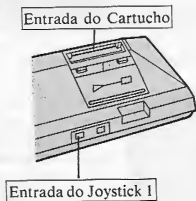




Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho ESWAT no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, ao surgir a imagem do título, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2**.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



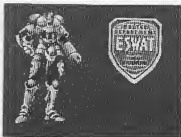
Mestres do crime, cuidado!



Balzar, o Cientista Louco, sempre espalhafatosamente vestido de verde, é o cérebro que está por trás da mais recente organização criminosa a aspirar o controle do mundo. Ele dirige as operações de seu Quartel-General, cuja localização é

mantida em segredo, enquanto seus seguidores fidelíssimos executam suas ordens no mundo exterior.

Certa noite, um policial fazia sua ronda quando, de repente, alguma coisa explodiu perto dele: o bando de Balzar havia tomado conta das ruas! Os facínoras, exímios atiradores e lançadores de facas, achavam-se em toda parte! Nosso herói compreendeu, instantaneamente, quem era o responsável e o que teria de ser feito. O problema era: ele poderia fazer tudo sozinho?



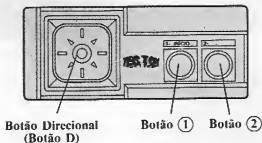
Agora você pode juntar-se à luta e ajudar nosso herói a embargar os passos desta perigosa organização! Se for capaz de resistir ao primeiro ataque de surpresa, você se tornará membro da equipe da ESWAT! ESWAT, em inglês,

quer dizer "Enhanced Special Weapons And Tactics", isto

é, “Armas e Táticas Especiais Avançadas” — o mais novo e mais poderoso grupo de combate ao crime. Assim que se transformar em guerreiro da ESWAT, você receberá a armadura e as armas que poderão colocar em xeque Balzar e sua gangue!

Assuma o controle!

Antes de entrar na luta, aprenda a operar corretamente o seu joystick. Um deslize e você será uma outra vítima do inimigo!



Botão D

Serve para:

- 1) movimentar a seta, a fim de selecionar o Nível de Dificuldade (“Level of Difficulty”) do jogo;
- 2) fazer seu guerreiro esquivar-se do fogo inimigo (aperte o botão para baixo);

- 3) movimentar seu guerreiro em qualquer direção (aperte o botão para a esquerda ou para a direita);
- 4) fazer seu guerreiro disparar a arma nas seguintes 5 direções:



Botão 1

Serve para:

- 1) iniciar o jogo;
- 2) selecionar o Nível de Dificuldade;
- 3) avançar pelas imagens dos Títulos das Rodadas ("Round Titles");
- 4) disparar a arma do seu guerreiro.

Botão 2

Serve para:

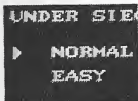
- 1) iniciar o jogo;
- 2) selecionar o Nível de Dificuldade;
- 3) avançar pelas imagens dos Títulos das Rodadas;
- 4) fazer seu guerreiro saltar.

Botão 1 + Botão 2

Para utilizar os Itens aperte os **Botões 1 e 2** ao mesmo tempo.

Começando

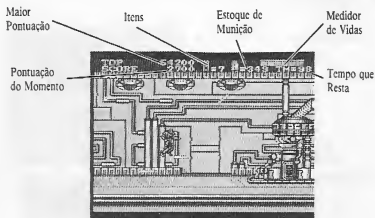
Quando aparecer a imagem do título, aperte o **Botão 1** ou **2**. Imediatamente aparecerá a tela de nível de dificuldade. Para escolher Normal (NORMAL) ou Fácil (EASY), mova a flecha com o **Botão Direcional** e, em seguida, aperte o **Botão 1** ou **2**.



Após selecionar o nível, aparece a imagem do título da Rodada 1. Aperte o **Botão 1** ou **2** para avançar a imagem do jogo e começar a batalha.

Os indicadores do jogo

Fique bem familiarizado com todos os indicadores do jogo. Uma olhada rápida é tudo o que você precisa, enquanto mantém o combate com o bando de gângsteres!



O indicador do Estoque de Munição ("Ammunition Remaining") lhe dirá quantas balas (ou projéteis) você ainda tem. Você pode pegar um novo suprimento de munição sempre que vir o símbolo "Bullet" (Bala ou projétil.). Há outras armas que estarão disponíveis se você sobreviver à Rodada 1 (Veja a rubrica "Itens", na página seguinte.).

O marcador do tempo (TM) indica o quanto você dispõe para terminar a rodada. Se, por exemplo, você ainda está

às voltas com os facínoras cortadores de gargantas e o marcador já indica “zero”, isso significa que você dançou!

O Medidor de Vidas está dividido em 6 segmentos. Na Rodada 1, somente 2 segmentos do medidor de vidas do seu policial serão preenchidos. A cada 2 golpes que ele sofrer, 1 segmento do medidor desaparecerá. Se os 2 segmentos desaparecerem, ele morre. Porém, no instante em que for promovido a guerreiro da ESWAT, ele receberá uma vida extra. Então, todos os segmentos do medidor dele estarão completos. Fique sempre de olho no medidor! Observação: As cores do Medidor de Vidas começam a mudar a partir da Rodada 2. Você consegue determinar o significado de cada cor?

Prorrogação do jogo/Jogo terminado

Quando o Medidor de Vidas do seu guerreiro estiver vazio, o jogo termina. Porém, você tem chance de continuar ao aparecer a imagem “Game Over” (“Jogo Terminado”).

Para continuar jogando ou para encerrar o jogo

definitivamente, aperte o Botão D para cima ou para baixo e, a seguir, aperte o Botão 1 ou 2.



Você pode prorrogar o jogo até 3 vezes, no máximo. Ao selecionar “Continue” (“Prorrogação do Jogo”), o jogo volta para o início ou a metade da rodada em que você estava.

Itens

Na Rodada 1, a única arma que você tem para liquidar os inimigos é o tipo normal de bala ou projétil. Da Rodada 2 em diante, começam a pipocar na tela certos símbolos. Pegue-os assim que aparecerem, pois eles reforçarão sua capacidade de ataque. Para utilizar um determinado item, aperte o **Botão 1** e o **Botão 2** ao mesmo tempo. Você pode pegar até o máximo de 9 unidades de cada item.



Este símbolo representa um novo suprimento de munição. Está a sua disposição em cada rodada, e é a sua principal fonte de reabastecimento. Cada símbolo lhe dá 50 projéteis no nível “EASY” e 25 no “NORMAL”.



Este símbolo lhe dá o uso do letal Carga Quente (Heat Charge). Quando disparado, ele se projeta para trás e para a frente através da zona de combate, várias vezes, infligindo pesadas perdas em sua passagem.



Este símbolo lhe permite disparar um tiro em forma de “spray” de grande raio de alcance, em duas direções.



Este símbolo lhe faculta o disparo de um amplo tiro de laser. Cada vez que você dispara, 3 lasers amplos varrem a área próxima, e, quando você acertar, eles ferem de verdade!

Observação: Você pode reabastecer seu Estoque de Munições logo a partir do início do jogo. Entretanto, os demais itens só estarão disponíveis a partir da segunda rodada! Lembre-se de que você só pode pegar um diferente tipo de item de cada vez, mas pode estocar até 9 unidades.

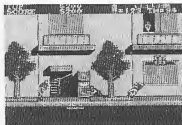
E vamos começar!

Rodada 1: Salve a pequena Cindy!

A primeira onda de facínoras surge das ruas desta tranqüila cidadezinha. Nosso herói precisa ir até a outra ponta do quarteirão a fim de resgatar a pequena Cindy, que está sendo mantida em cativeiro por um personagem especialmente selvagem. A fim de avançar, movimente seu policial sempre para a direita, e fique alerta contra ataques



da frente e da retaguarda. Apenas mais um probleminha (Se os que você tem já não são suficientes!): franco-atiradores, entocaiados no segundo andar, tentam atingir seu herói enquanto ele avança.



Certifique-se de ter agarrado todos os símbolos de projéteis que encontrar no caminho, pois você pode levar consigo para a rodada seguinte toda a munição que sobrar. O chefe

intermediário é um facínora

troncudo e desagradável, apelidado de “Rolling Man”.

Acabe com ele, mas tome cuidado com as explosões dos seus disparos! A pontaria dele é mortal! Finalmente, tome conta de “Nasty Nick”, o seqüestrador da pequena Cindy: mire bem na cabeça dele quando estiver saindo do esconderijo. Porém, fique longe do caminho do bumerangue elétrico dele e leve aquela doce garotinha para longe do perigo!

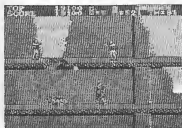
Rodada 2: Penetre na zona do inimigo!



Tendo sobrevivido ao primeiro bando de inimigos, você acaba de ser aceito na ESWAT! Parabéns! Agora você tem a proteção adicional de um traje de combate especialmente concebido! Mas não há tempo para

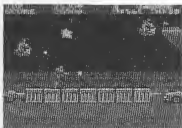
comemorações, pois é melhor você se concentrar em sua própria sobrevivência! Corra ao longo dos telhados, abrindo fogo e evitando os disparos inimigos! Neste ponto, alguns novos mastodontes partem para o ataque de surpresa. Observe suas diferentes técnicas de luta.

Tenha cuidado ao movimentar-se pelos edifícios condenados. Andar por ali já é um bocado perigoso, e qualquer escorregão o enviará para a rua lá embaixo! Os chefões desta segunda rodada são o “Fireman” (com seu cruel e eficiente lança-chamas) e o “Rocket Man”! Este dispara foguetes e caminha inexoravelmente em sua direção! E se você quiser continuar avançando vai ter de derrotá-lo!



Rodada 3: Perigo no Cais 36!

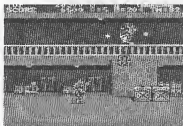
Você levou nosso herói para o fundo do território inimigo, em plenas docas. E o mais novo grupo inimigo é nada mais, nada menos do que um bando de mulheres combatentes! E elas são, sem nenhuma dúvida, ainda mais perigosas e persistentes do que qualquer dos facínoras que você encontrou até agora!



Granadas que se fragmentam em mil pedaços, lutas de artes marciais e caças aéreos da última geração são os novos obstáculos que você tem de enfrentar!

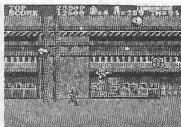
O quartel-general da ESWAT recebe uma indicação anônima sobre a localização da câmara de horrores de Balzar. Segundo o aviso, ela estaria situada num armazém abandonado nos sombrios desvãos do cais. Para chegar lá, você tem de duelar com os chefões: um transmissor de raio laser computadorizado (você tem de atirar bem nos “olhos” dele e em qualquer lugar de onde os raios são emitidos) e, finalmente, o Gladiador! Ele é um gigante cruel, implacável que aniquila tudo que se interpõe em seu caminho! Coloque esse sanguinário presunçoso em seu devido lugar!

Rodada 4: Em pleno território inimigo!



Você e seu guerreiro da ESWAT abriram caminho à força no armazém. Agora, começa a luta de verdade! Nada deterá os leais seguidores de Balzar na defesa de seu chefe!

Espadachins e Canhões de Sensores, que disparam de cima contra você, são os mais recentes elementos de uma já formidável organização.



Nesta rodada, a fim de entrar na câmara secreta onde o tresloucado lunático o aguarda, você precisa desintegrar as caveiras voadoras. Elas disparam a esmo lasers de 3 direções contra você; portanto, não permaneça muito tempo no mesmo lugar! Finalmente, surgem também os Camaleões-gêmeos! Eles se tornam ainda mais perigosos no momento em que tiram suas armaduras! Você será obrigado a utilizar todas as reservas de sua agilidade e rapidez, pois eles se movimentam ligeiros como relâmpagos, jamais golpeando duas vezes no mesmo lugar!

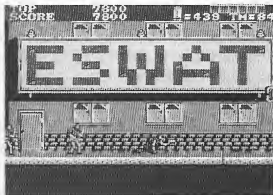
Rodada 5: ???

Ninguém até hoje conseguiu chegar à quinta rodada. Por isso não existem referências sobre os perigos que o esperam. Você terá de valer-se de tudo que aprendeu até agora, mas fique preparado para tudo — absolutamente tudo! E boa sorte!...

Dicas úteis

- Aprenda a dar ritmo a seus disparos. Alguns dos facínoras atirarão contra você, ou lhe arremessarão adagas tiradas dos joelhos. Portanto, só esquivar-se não vai adiantar. A melhor estratégia é pegá-los antes que eles o peguem!
- Aprenda a reconhecer os símbolos instantaneamente e certifique-se de apertar os **Botões 1 e 2** precisamente ao mesmo tempo! Se sua precisão não for perfeita, você se tornará facilmente vulnerável!
- Lembre-se de que, sem seu traje especial de combate, você será incapaz de utilizar qualquer dos poderosos Itens que poderá conseguir ao longo do caminho!
- Alguns dos chefões atacam em duplas. Assim, armazene munição e Itens para *dois* combates em vez de um só.
- Pegue o máximo de projéteis em sua marcha rumo à câmara de Balzar. Se você ficar sem munição, nada mais há a fazer senão aguardar o inevitável.
- Se seu guerreiro for atingido, ele brilhará por algum tempo. Enquanto brilhar, ele ficará imune ao fogo inimigo. Durante esse período, você deve aproveitar ao máximo para atingir o inimigo!

- Se seu guerreiro ficar sem munição e outros Itens, suas únicas armas serão as próprias pernas! Quer dizer, ele terá de golpear o inimigo a pontapés. Mas, cuidado! Tocar alguns dos facínoras será a mesma coisa que ser atingido por eles! Portanto, cuide-se bem e procure dosar sua munição, para não ficar a zero!



Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

TEC TOY

Nºco 0211431806

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000
Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O BRASIL